

## PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2000-217969

(43)Date of publication of application : 08.08.2000

(51)Int.Cl.

A63F 5/04

(21)Application number : 11-025184

(71)Applicant : GAARANDO:KK

(22)Date of filing : 02.02.1999

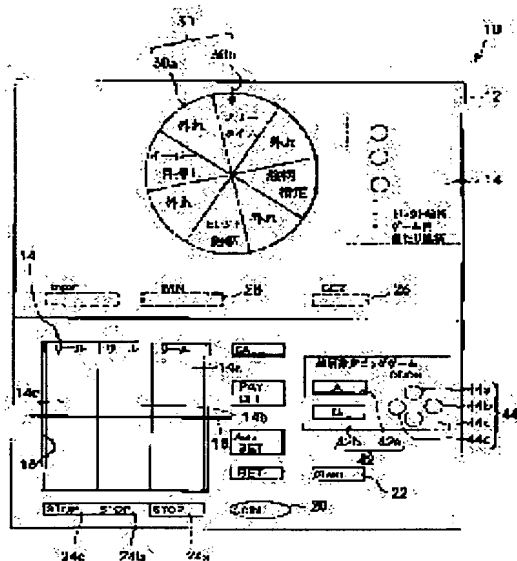
(72)Inventor : KARAKAMA KAZUMOTO

## (54) SLOT MACHINE

## (57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a slot machine without being got tired of a player by making contents of a game more complicate than that of usual slot machine.

SOLUTION: A game controlling part conducts a usual game which starts a changing display of design for a design display part 14 by pressing a start switch 22, selects a set of winning design among combinations of winning designs which are preliminary determined by lottery and stops any design which is won or lost by lottery according to a pressing timing of a stop switch 24 (24a-24c) then pay a coin if the stopped design is the winning design. Further, a slot machine has a special game selecting part 30 which can select a special game among, plural special games and if a specific design is included in the stopped designs, one special game is selected among the plural special games by operating the special game selecting part 30 then a special game which is selected by passing through a usual game is conducted.



## LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

31.01.2006

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2000-217969

(P2000-217969A)

(43) 公開日 平成12年8月8日 (2000.8.8)

(51) Int.Cl.<sup>7</sup>

A 6 3 F 5/04

識別記号

5 1 6

F I

A 6 3 F 5/04

テーマコード\* (参考)

5 1 6 F

審査請求 未請求 請求項の数 5 O L (全 13 頁)

(21) 出願番号 特願平11-25184

(22) 出願日 平成11年2月2日 (1999.2.2)

(71) 出願人 398075910

株式会社ガーランド

東京都台東区東上野3丁目17番8号

(72) 発明者 唐鎌 一元

東京都台東区東上野3丁目17番8号 株式会社ガーランド内

(74) 代理人 100077621

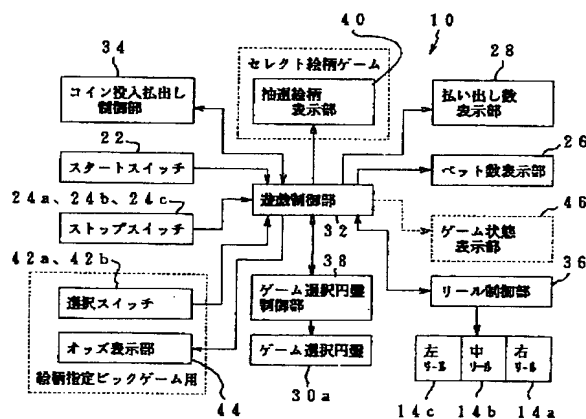
弁理士 綿貫 隆夫 (外1名)

(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【要約】

【課題】 ゲーム（遊戯）内容を従来のスロットマシンの通常のゲームよりも複雑で、遊戯者が飽きにくいものとする。

【解決手段】 遊戯制御部32はスタートスイッチ22の押下で絵柄表示部14の絵柄の変動表示を開始させ、かつ予め決められた当たり絵柄の組み合わせの中から一つの当たり絵柄の組み合わせを抽選し、ストップスイッチ24の押下のタイミングに応じて、抽選当たり絵柄または外れ絵柄のいずれかで停止させ、停止した際の絵柄が抽選当たり絵柄となった場合にはコインを払い出す通常ゲームを行う。さらに複数の特別ゲームの内から一つの特別ゲームを選択可能な特別ゲーム選択部30を有し、通常ゲーム中に、停止した絵柄中に特定絵柄が含まれていた場合、特別ゲーム選択部30を動作させて複数の特別ゲームの中から一つの特別ゲームを選択し、通常ゲームを抜けて選択された特別ゲームを実施する状態とする。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 複数の絵柄を変動表示する絵柄表示部

と、

スタートスイッチと、

ストップスイッチと、

前記スタートスイッチが押下された際には前記絵柄表示部による前記絵柄の変動表示を開始させると共に、予め決められた当たり絵柄の組み合わせの中から一つの当たり絵柄の組み合わせを抽選し、前記ストップスイッチが押下された際には絵柄表示部による絵柄の変動表示をストップスイッチの押下のタイミングに応じて抽選された

当たり絵柄の組み合わせまたは外れ絵柄の組み合わせのいずれかで停止させ、停止した際の絵柄の組み合わせが抽選された当たり絵柄の組み合わせとなった場合にはコインを払い出す通常ゲームを行う制御部とを具備するスロットマシンにおいて、

複数の特別ゲームの中から一つの特別ゲームを選択可能な特別ゲーム選択部を有し、

前記制御部は、前記通常ゲーム中に、前記ストップスイッチの操作によって停止した前記絵柄の組み合わせが前記外れ絵柄の組み合わせの内の特定の組み合わせとなった場合若しくは停止した絵柄の組み合わせ中に特定絵柄が含まれていた場合には、前記特別ゲーム選択部を動作させて前記複数の特別ゲームの中から一つの特別ゲームを選択し、前記通常ゲームを実施する状態を抜けて該選択された一つの特別ゲームを実施する状態を発生させることを特徴とするスロットマシン。

【請求項2】 前記複数の特別ゲームの内の第1の特別ゲームを実施する状態において前記制御部は、

前記スタートスイッチが押下された際には前記絵柄表示部による前記絵柄の変動表示を開始させると共に、前記一つの当たり絵柄の組み合わせの抽選は行わず、前記ストップスイッチが押下された際には絵柄表示部による絵柄の変動表示をストップスイッチが押下されたタイミングに応じて全ての絵柄の組み合わせで停止可能とし、停止した際の絵柄の組み合わせが前記当たり絵柄の組み合わせとなった場合にはコインを払い出すことを特徴とする請求項1記載のスロットマシン。

【請求項3】 前記当たり絵柄の組み合わせの中から抽選された前記一つの当たり絵柄の組み合わせを表示する抽選絵柄表示部を有し、

前記複数の特別ゲームの内の第2の特別ゲームを実施する状態において前記制御部は、

前記スタートスイッチが押下された際には前記絵柄表示部による前記絵柄の変動表示を開始させると共に、前記一つの当たり絵柄の組み合わせを抽選して前記抽選絵柄表示部に表示させ、前記ストップスイッチが押下された際には絵柄表示部による絵柄の変動表示をストップスイッチが押下されたタイミングに応じて前記抽選された当たり絵柄の組み合わせまたは前記外れ絵柄の組み合わせ

のいずれかで停止させ、停止した際の絵柄の組み合わせが抽選された当たり絵柄の組み合わせとなった場合にはコインを払い出すことを特徴とする請求項1または2記載のスロットマシン。

【請求項4】 前記複数の特別ゲームの内の第3の特別ゲームを実施する状態において前記制御部は、

前記スタートスイッチが押下された際には前記絵柄表示部による前記絵柄の変動表示を開始させると共に、前記一つの当たり絵柄の組み合わせを抽選し、前記ストップスイッチが押下された際には絵柄表示部による絵柄の変動表示をストップスイッチが押下されたタイミングに応じて抽選された当たり絵柄の組み合わせまたは外れ絵柄の組み合わせのいずれかで停止させることを、抽選された当たり絵柄の組み合わせで停止させる最大通過絵柄範囲を前記通常ゲームの場合よりも広くして行い、停止した際の絵柄の組み合わせが抽選された当たり絵柄の組み合わせとなった場合にはコインを払い出すことを特徴とする請求項1、2または3記載のスロットマシン。

【請求項5】 前記当たり絵柄の組み合わせの内の予め決められた複数の指定絵柄の組み合わせから一つの前記指定絵柄の組み合わせを選択するための指定絵柄選択部を有し、

前記複数の特別ゲームの内の第4の特別ゲームを実施する状態において前記制御部は、

前記スタートスイッチが押下されると共に、前記指定絵柄選択部を介して一の前記指定絵柄の組み合わせが選択された際には前記絵柄表示部による前記絵柄の変動表示を開始させ、前記複数の指定絵柄の組み合わせの中から一つの当たり絵柄の組み合わせを抽選すると共にオッズを抽選し、前記ストップスイッチが押下された際には絵柄表示部による絵柄の変動表示をストップスイッチが押下されたタイミングに応じて前記指定絵柄選択部を介して指定された前記一の指定絵柄の組み合わせまたは前記外れ絵柄の組み合わせのいずれかで停止させ、停止した際の絵柄の組み合わせが抽選された当たり絵柄の組み合わせであってかつ一の指定絵柄の組み合わせとなった場合にはコインを払い出すことを特徴とする請求項1、2、3または4記載のスロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、スロットマシンに関する。

【0002】

【従来の技術】従来のスロットマシンは、複数の絵柄を変動表示する絵柄表示部と、スタートスイッチと、ストップスイッチと、スタートスイッチが押下された際には絵柄表示部による絵柄の変動表示を開始させると共に、予め決められた当たり絵柄の組み合わせの中から一つの当たり絵柄の組み合わせを抽選し、ストップスイッチが押下された際には絵柄表示部による絵柄の変動表示をス

トップスイッチの押下のタイミングに応じて抽選された当たり絵柄の組み合わせまたは外れ絵柄の組み合わせのいずれかで停止させ、停止した際の絵柄の組み合わせが抽選された当たり絵柄の組み合わせとなった場合には、当たり絵柄の組み合わせ毎に個々に予め決められた倍率を賭けたコインの枚数に掛けた枚数だけコインを払い出すという通常のゲームを行う制御部とを具備している。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】従来のスロットマシンの遊戯の方法は、遊戯者は、予め決められた複数の当たり絵柄の組み合わせの内から遊戯者自身が次に「当たり」となると判断した絵柄の組み合わせとなるように、絵柄表示部の変動表示されている絵柄を見ながらタイミングを見計らってストップスイッチを押下して絵柄表示部の変動表示を停止させている。そして、その結果、絵柄表示部で表示された絵柄の組み合わせ（予め絵柄表示部に設定された当たりライン上に並んだ絵柄の組み合わせ）が、予め決められた複数の当たり絵柄の組み合わせの内から制御部が抽選した一つの当たり絵柄の組み合わせ（この組み合わせは遊戯者には分からない）と一致したら、スロットマシンからコインが払い出され（当たり）、外れ絵柄の組み合わせとなったらコインの払い出しは行われない（外れ）、というものである。しかしながら、このような動作しか行わないスロットマシンでは、「当たり」と「外れ」の2つの状態しか採り得ず、ゲーム（遊戯）内容が単純であるから、遊戯者に直ぐに飽きられてしまうという課題がある。

【0004】従って、本発明は上記課題を解決すべくなされ、その目的とするところは、ゲーム（遊戯）内容が従来のスロットマシンが行う通常のゲームよりは複雑で、遊戯者が飽きにくいスロットマシンを提供することにある。

【0005】

【課題を解決するための手段】上記課題を解決するため、本発明のうち請求項1記載の発明は、複数の絵柄を変動表示する絵柄表示部と、スタートスイッチと、ストップスイッチと、前記スタートスイッチが押下された際には前記絵柄表示部による前記絵柄の変動表示を開始させると共に、予め決められた当たり絵柄の組み合わせの中から一つの当たり絵柄の組み合わせを抽選し、前記ストップスイッチが押下された際には絵柄表示部による絵柄の変動表示をストップスイッチの押下のタイミングに応じて抽選された当たり絵柄の組み合わせまたは外れ絵柄の組み合わせのいずれかで停止させ、停止した際の絵柄の組み合わせが抽選された当たり絵柄の組み合わせとなった場合にはコインを払い出す通常ゲームを行う制御部とを具備するスロットマシンにおいて、複数の特別ゲームの内から一つの特別ゲームを選択可能な特別ゲーム選択部を有し、前記制御部は、前記通常ゲーム中に、前記ストップスイッチの操作によって停止した前記絵柄の

組み合わせが前記外れ絵柄の組み合わせの内の特定の組み合わせとなった場合若しくは停止した絵柄の組み合わせ中に特定絵柄が含まれていた場合には、前記特別ゲーム選択部を動作させて前記複数の特別ゲームの中から一つの特別ゲームを選択し、前記通常ゲームを実施する状態を抜けて該選択された一つの特別ゲームを実施する状態を発生させることを特徴とする。

【0006】これによれば、絵柄表示部において絵柄の変動表示が停止した際の絵柄の組み合わせが、通常ゲームにおける「外れ」となる場合であっても、さらに特別ゲームを行える可能性が生じるから、ゲーム内容が複雑になり、遊戯者が飽きにくい。また、特別ゲームを実施できた場合には、特別ゲームにおいて「当たり」となる場合も発生する。よって、従来のスロットマシンよりも「当たり」が出る確率が増えることになり、遊戯者にとっては「当たり」の出やすい魅力あるスロットマシンとなる。

【0007】また、特別ゲームの具体例としては次のようなものが考えられる。まず、本発明のうち請求項2記載の発明は、さらに前記複数の特別ゲームの内の第1の特別ゲームを実施する状態において前記制御部は、前記スタートスイッチが押下された際には前記絵柄表示部による前記絵柄の変動表示を開始させると共に、前記一つの当たり絵柄の組み合わせの抽選は行わず、前記ストップスイッチが押下された際には絵柄表示部による絵柄の変動表示をストップスイッチが押下されたタイミングに応じて全ての絵柄の組み合わせで停止可能とし、停止した際の絵柄の組み合わせが前記当たり絵柄の組み合わせとなった場合にはコインを払い出すことを特徴とする。

【0008】これによれば、スロットマシン内部での一つの当たり絵柄の組み合わせの抽選は行われず、「当たり」となる絵柄の組み合わせは、予め決められた当たり絵柄の組み合わせ全部が対象となる。従って、ストップスイッチを押して絵柄の組み合わせを描えることが上手な人は、コインの払い出し数が多くなる。

【0009】また、本発明のうち請求項3記載の発明は、さらに前記当たり絵柄の組み合わせの中から抽選された前記一つの当たり絵柄の組み合わせを表示する抽選絵柄表示部を有し、前記複数の特別ゲームの内の第2の特別ゲームを実施する状態において前記制御部は、前記スタートスイッチが押下された際には前記絵柄表示部による前記絵柄の変動表示を開始させると共に、前記一つの当たり絵柄の組み合わせを抽選して前記抽選絵柄表示部に表示させ、前記ストップスイッチが押下された際には絵柄表示部による絵柄の変動表示をストップスイッチが押下されたタイミングに応じて前記抽選された当たり絵柄の組み合わせまたは前記外れ絵柄の組み合わせのいずれかで停止させ、停止した際の絵柄の組み合わせが抽選された当たり絵柄の組み合わせとなった場合にはコインを払い出すことを特徴とする。

【0010】これによれば、遊戯者は、通常ゲームでは確認することのできない内部抽選による当たり絵柄の組み合わせを抽選絵柄表示部で確認することができる。よって、この表示された当たり絵柄の組み合わせとなるようにストップスイッチを押すことによって一層確実に絵柄を揃えることが可能となる。よって、コインの払い出しが一層多くなる。

【0011】また、本発明のうち請求項4記載の発明は、さらに前記複数の特別ゲームの内の第3の特別ゲームを実施する状態において前記制御部は、前記スタートスイッチが押下された際には前記絵柄表示部による前記絵柄の変動表示を開始させると共に、前記一つの当たり絵柄の組み合わせを抽選し、前記ストップスイッチが押下された際には絵柄表示部による絵柄の変動表示をストップスイッチが押下されたタイミングに応じて抽選された当たり絵柄の組み合わせまたは外れ絵柄の組み合わせのいずれかで停止させることを、抽選された当たり絵柄の組み合わせで停止させる最大通過絵柄範囲を前記通常ゲームの場合よりも広くして行い、停止した際の絵柄の組み合わせが抽選された当たり絵柄の組み合わせとなった場合にはコインを払い出すことを特徴とする。

【0012】これによれば、抽選された当たり絵柄の組み合わせで停止させる最大通過絵柄範囲が通常ゲームの場合よりも広いから、ストップスイッチの押下のタイミングが多少ずれても、当たり絵柄の組み合わせとなる確率が上がる。よって、ストップスイッチを押して絵柄の組み合わせを揃えることが下手な人でも、コインの払い出し数が多くなる。

【0013】また、本発明のうち請求項5記載の発明は、さらに前記当たり絵柄の組み合わせの内の予め決められた複数の指定絵柄の組み合わせから一つの前記指定絵柄の組み合わせを選択するための指定絵柄選択部を有し、前記複数の特別ゲームの内の第4の特別ゲームを実施する状態において前記制御部は、前記スタートスイッチが押下されると共に、前記指定絵柄選択部を介して一の前記指定絵柄の組み合わせが選択された際には前記絵柄表示部による前記絵柄の変動表示を開始させ、前記複数の指定絵柄の組み合わせの中から一つの当たり絵柄の組み合わせを抽選すると共にオッズを抽選し、前記ストップスイッチが押下された際には絵柄表示部による絵柄の変動表示をストップスイッチが押下されたタイミングに応じて前記指定絵柄選択部を介して指定された前記一の前記指定絵柄の組み合わせまたは前記外れ絵柄の組み合わせのいずれかで停止させ、停止した際の絵柄の組み合わせが抽選された当たり絵柄の組み合わせであってかつ一の前記指定絵柄の組み合わせとなった場合にはコインを払い出すことを特徴とする。

【0014】これによれば、内部抽選の対象となる当たり絵柄の組み合わせの数が通常ゲームの場合よりも少ないため、指定絵柄選択部を介して指定すると共に絵柄表

示部において停止させようとする絵柄の組み合わせが当たり絵柄の組み合わせと一致する確率が高まる。よって、コインの払い出し数が多くなる。また、併せてオッズを内部で抽選して決定するため、意外性が高まり、面白みが増す。

【0015】

【発明の実施の形態】以下、本発明に係るスロットマシンの好適な実施の形態について添付図面と共に詳述する。

(第1の実施の形態) まず、スロットマシン10の外観の構造について図1を用いて説明する。スロットマシン10の正面パネル12には、複数の絵柄を変動表示する絵柄表示部14が設けられている。一例としてこの絵柄表示部14は、回転自在に同軸に配置された3つの右リール14a、中リール14b、左リール14c(図1中の位置による)から構成されている。そして、各リール14a、14b、14cの外周面には、例えば「7」、「BAR」、「エンジェル(の絵)」、「デビル(の絵)」、「チェリー(の絵)」、「すいか(の絵)」の各絵柄が周方向に沿って、図2(a)に示すように一例として20個、所定角度間隔で配置(表示)され、これら各リール14a、14b、14cの絵柄は正面パネル12に設けられた窓16を通して観察することができる。なお、図2(a)中のAは「7」、Bは「BAR」、Cは「エンジェル(の絵)」、Dは「デビル(の絵)」、Eは「チェリー(の絵)」、Fは「すいか(の絵)」の絵柄を示す(図2(b)参照)。

【0016】また、窓16の中央には一例として横方向(左右方向)に延びる1本の入賞ライン18が設けられている。この入賞ライン18上に予め決められた絵柄が並ぶと、「入賞」、つまり「当たり」となり、賭けたコインの数に、各当たり絵柄の組み合わせに対応したオッズを賭けた枚数のコインが正面パネル12の下部に設けた受け皿に払い出される。なお、入賞ライン18は、例えば窓16内に、各リール14a、14b、14cの絵柄が3個ずつ、合計9個観察できるような場合には、横3本、斜め2本等、複数本設けられる場合もある。

【0017】また、正面パネル12には、コイン投入口20、スタートスイッチ22が設けられている。また、各リール14a、14b、14cの直下には各リールに対応したストップスイッチ24a、24b、24cが配置されている。また、ベット数表示部26は、7セグメントLED等で構成され、賭けたコインの数が数字で表示される。また、払い出し数表示部28は、7セグメントLED等で構成され、「当たり」の際に払い出されるコインの枚数が数字で表示される。以上、正面パネル12に配置されたスイッチや表示部は、従来のスロットマシンにもあり、スロットマシンとしての基本構成である。

【0018】そして、本実施の形態のスロットマシン1

0は、さらに次のような特徴的な構成が正面パネル12に設けられている。それは、特別ゲーム選択部30であり、従来例で説明した一般的なスロットマシンで行われる通常ゲームとゲーム内容が異なる特別ゲームの中から一つの特別ゲームを選択することができる機能を有している。本実施の形態では、図3に示すように予め用意されたそれぞれゲーム内容の異なる複数の特別ゲームのゲーム名称（一例として「フリータイムゲーム」、「セレクト絵柄ゲーム」、「イージー目押しゲーム」、「絵柄指定ピックゲーム」）が、図3や図1に示すように「外れ」と交互に周方向に沿って表示され、中心点を基準に回転可能なゲーム選択円盤30aと、ゲーム選択円盤30aに表示された複数（一例として4つ）の特別ゲームおよび4つの「外れ」の中のいずれか一つを指し示すべく正面パネル12に設けられた選択矢印30bとから構成されている。なお、特別ゲーム選択部30は絵柄表示部14のようにリール形状としても良いし、またグラフィクス表示でも良いし、種々の構造が採用し得る。

【0019】次に、本発明に係るスロットマシン10の動作説明と併せて制御系の構成について図1と図4と図5を用いて説明する。まず、遊戯者がコイン投入口20から賭けたい枚数のコインを投入する（ステップ100）。すると、遊戯制御部32では、コイン投入払出し制御部34を介して投入されたコインの枚数をカウントし、ベット数表示部26にコインの枚数を数値表示する。遊戯制御部32やコイン投入払出し制御部34はコンピュータ等で構成され得る。コインの投入後、遊戯者がスタートスイッチ22を押すと（ステップ102）、遊戯制御部32はそれを検出してリール制御部36を介して絵柄表示部14の絵柄の変動表示を開始する。具体的には、各リール14a、14b、14cの回転を開始する（ステップ104）。また、併せてスタートスイッチ22の押下後、各リール14a、14b、14cの停止前に、図5（b）に示すごとく予め決められた当たり絵柄の組み合わせ（「AAA」、「BBB」、「Eー」、「EーE」、「EEE」、「FFF」）の中から一つの当たり絵柄の組み合わせを抽選する。

【0020】その後、遊戯者が各リール14a、14b、14cに対応して設けられた各ストップスイッチ24a、24b、24cを押下する毎に、ストップスイッチの押下を検出した遊戯制御部32は押下されたストップスイッチに対応するリールの回転を停止させる（ステップ106）。そして3つのリール14a、14b、14cが共に停止したら、遊戯制御部32では、入賞ライン18上にある各リール14a、14b、14cの絵柄を検出し、絵柄の組み合わせが、通常の当たり絵柄の組み合わせかまたは停止した絵柄の組み合わせ中に特定絵柄が含まれる組み合わせかどうか（図5（b）参照）、または完全な外れ絵柄の組み合わせかどうかをチェックする（ステップ108）。なお、一例として図5（b）

では、絵柄C（特別ゲームは通常ゲームよりも当たる確率が高くなるゲームであるから、幸運の意味を込めて「エンジェル」の絵）を特定絵柄としており、この絵柄Cが絵柄の組み合わせの中に、少なくとも1つ含まれている場合に特別ゲームが当たる。なお、特別ゲームが当たる絵柄の条件はこれに限定されず、例えば絵柄の組み合わせの中に2つ特定絵柄Cが含まれている場合に当たりとしたり、また外れ絵柄の組み合わせの内の特定の組み合わせ（例えば「DDD」、「DDA」等）を特別ゲームの当たりとすることも可能である。

【0021】そして、完全な外れだった場合には、ベット数表示部26に表示された賭けたコインの枚数をリセットしてゼロに戻す。そして、当該ゲームを終了させ（ステップ110）、ステップ100に戻って新たなゲームの開始のためのコイン投入を待つ。また、ステップ108において絵柄の組み合わせが、抽選された当たり絵柄の組み合わせであることを検出した場合には、遊戯制御部32では各当たり絵柄の組み合わせ毎に予め決められたオッズを賭けたコインの枚数に掛けて払い出しコインの枚数を払い出し数表示部28に数値表示する（ステップ112）と共に、コインを払い出し（ステップ114）、そのゲームを終了させて（ステップ110）、再度ステップ100に戻る。以上のステップ100からステップ108を経由してステップ110に移行する動作と、ステップ100からステップ112を経由してステップ110に移行する動作は基本的に従来のスロットマシンでも行っている通常ゲームの動作である。

【0022】本発明のスロットマシン10の特徴点は、ステップ108において、停止した絵柄の組み合わせ中に特定絵柄C（「エンジェル」の絵）が含まれていると判断された場合には、従来例では外れ絵柄として扱われていた絵柄の組み合わせが、特別ゲームの当たり絵柄の組み合わせとなり、通常ゲームとは異なる特別なゲームが行える点にある。詳細には、ステップ108において、特別ゲームが当たった場合には、遊戯制御部32では、ゲーム選択円盤制御部38を動作させてゲーム選択円盤30aを回転させる（ステップ116）。そして遊戯制御部32は所定時間経過後にゲーム選択円盤30aを停止させると共に、正面パネル12に設けられた選択矢印30bがゲーム選択円盤30aに表示された複数（一例として4つ）の特別ゲームおよび4つの「外れ」の中のいずれを指し示しているかを検出する（ステップ118）。そして、遊戯制御部32は、ゲーム選択円盤30aによる抽選が外れた場合には、ステップ110に移行してゲームを終了させる。

【0023】また、ゲーム選択円盤30aによる抽選で、特別ゲームが当たった場合には、通常ゲームを抜けて選択された一つの特別ゲームを実施する状態を発生させる。つまり、当たった特別ゲームを行う（ステップ1

20)。なお、この特別ゲームは通常ゲームと同様に3つのリール14a、14b、14cを回転させて順次ストップスイッチで停止させ、入賞ライン18上にある各リール14a、14b、14cの絵柄の組み合わせが、特別ゲーム毎に決められた当たり絵柄の組み合わせとなるようにする、という遊戯方法であるが、これによれば、絵柄表示部14において絵柄の変動表示が停止した際の絵柄の組み合わせが、通常ゲームにおける「外れ」となる場合であっても、さらに特別ゲームを行える可能性が生じるから、ゲーム(遊戯)内容が複雑になり、興趣がかき立てられて遊戯者が飽きにくい。また、特別ゲームを実施できた場合には、特別ゲームにおいて「当たり」となる場合も発生する。よって、従来のスロットマシンよりも「当たり」が出る確率が増えることになり、遊戯者にとっては「当たり」の出やすい魅力あるスロットマシンとなる。特に、特別ゲームでのペイアウト率を通常ゲームに比べて高く設定しておく、と遊戯者にとって特に有利になり、一層魅力あるスロットマシンとすることができる。例えば、通常ゲームのペイアウト率が50%であるとする、特別ゲームでは約120%以上にペイアウト率を上げておく。そして、特別ゲーム毎に決められた終了絵柄となったら、特別ゲームを終了し(ステップ122)、ステップ110へ戻る。

【0024】次に、特別ゲームとして用意された各ゲームの詳細な遊戯内容について説明する。

(フリータイムゲーム) まず、概要について説明する。通常ゲームでは、遊戯制御部32は、各リールの停止を行う前に、当たり絵柄の組み合わせの抽選を行い、その抽選された当たり絵柄の組み合わせまたは外れ絵柄の組み合わせのいずれかでしか停止しない。そして、このスロットマシン10内部、具体的には遊戯制御部32が抽選で決定した当たり絵柄の組み合わせは、遊戯者には分からないため、勘と経験によって遊戯者が当たり絵柄を想定し、各リールをストップスイッチを押して停止させている。しかし、これでは、いくらストップスイッチの押下操作がうまく、自在にリールの絵柄を揃えて停止できる技術を持つ遊戯者であっても、内部抽選された当たり絵柄の組み合わせと停止させた絵柄の組み合わせとが一致していなければ当たりとならない。よって、払い出し数が多くならない。

【0025】そこで、このようなリールの停止技術に優れた人には、その技術を有効に活用できて楽しんでもらえる遊戯内容を提供すると、魅力あるスロットマシンとなり得る。よって、このフリータイムゲームでは、リール停止前の遊戯制御部32による当たり絵柄の組み合わせの抽選は行わず、遊戯制御部32ではストップスイッチ24a、24b、24cが押下された際には絵柄表示部14による絵柄の変動表示をストップスイッチ24a、24b、24cが押下されたタイミングのみに応じて全ての絵柄の組み合わせで停止可能としている。こ

れにより、当たり絵柄の組み合わせ数が、通常ゲームの1つだけではなく、複数になるため、当たりとなる確率が増え、払い出し数が多くなり、スロットマシンをより楽しむことができるようになる。また、各当たり絵柄に対するオッズは通常ゲームと同じに設定しておく。

【0026】本特別ゲームについて図6を用いて説明する。まず、遊戯者がコイン投入口20から賭けたい枚数のコインを投入する(ステップ200)。すると、遊戯制御部32では、コイン投入払出し制御部34を介して投入されたコインの枚数をカウントし、ベット数表示部26にコインの枚数を数値表示する。コインの投入後、遊戯者がスタートスイッチ22を押すと(ステップ202)、遊戯制御部32はそれを検出してリール制御部36を介して絵柄表示部14の絵柄の変動表示を開始する。具体的には、各リール14a、14b、14cの回転を開始する(ステップ204)。

【0027】その後、遊戯者が各リール14a、14b、14cに対応して設けられた各ストップスイッチ24a、24b、24cを押下する毎に、ストップスイッチの押下を検出した遊戯制御部32は押下されたストップスイッチに対応するリールの回転を停止させる(ステップ206)。そして3つのリール14a、14b、14cが共に停止したら、遊戯制御部32では、入賞ライン18上にある各リール14a、14b、14cの絵柄を検出し、絵柄の組み合わせが、通常の当たり絵柄の組み合わせ(図6(b)参照)か、または外れ絵柄の組み合わせかどうか、また特別ゲームを終了して通常ゲームに戻る絵柄であるかどうかをチェックする(ステップ208)。なお、一例として本実施の形態では、本特別ゲームを含め、後述するすべての特別ゲームにおいて、デビルの絵柄が停止したリール14a、14b、14cの絵柄中に含まれていた場合には特別ゲームを終了することとしている。

【0028】そして、外れだった場合には、ベット数表示部26に表示された賭けたコインの枚数をリセットしてゼロに戻す。そして、当該ゲームを終了させ(ステップ210)、ステップ200に戻って新たなゲームの開始のためのコイン投入を待つ。また、ステップ208において絵柄の組み合わせが、通常の当たり絵柄の組み合わせ(「AAA」、「BBB」、「Eー」、「EEー」、「EEE」、「FFF」)であることを検出した場合には、遊戯制御部32では各当たり絵柄の組み合わせ毎に予め決められたオッズを賭けたコインの枚数に掛けて払い出しコインの枚数を演算して求める。

【0029】そして、払い出しコインの枚数を払い出し数表示部28に数値表示する(ステップ212)と共に、コインを払い出し(ステップ214)、そのゲームを終了させて(ステップ210)、再度ステップ200に戻る。また、ステップ208において絵柄の組み合わせ中に終了絵柄(デビルの絵柄)が含まれる場合には、

本特別ゲームを終了する(ステップ216)。そして、通常ゲームのステップ100に戻る。以上のステップ200からステップ210に至る動作を繰り返すことによって、本特別ゲームが実行される。なお、通常ゲームから本特別ゲームに最初に移行した際には、通常ゲームにおいて賭けられたコインを使用して特別ゲームを行えるため、ステップ200の後から、つまりステップ202から本特別ゲームが開始される。

【0030】(セレクト絵柄ゲーム)まず、概要について説明する。通常ゲームでは、遊戯制御部32は、各リールの停止を行う前に、当たり絵柄の組み合わせの抽選を行い、その抽選された当たり絵柄の組み合わせは遊戯者には分かりません。そこで、遊戯者により有利になるように、この抽選された当たり絵柄の組み合わせを表示させるのがこのゲームの特徴である。これにより、自在にリールの絵柄を描いて停止できる技術を持つ遊戯者は、内部抽選された当たり絵柄の組み合わせと停止させた絵柄の組み合わせとをより確実に一致させることができ、払い出し数を多くすることができる。なお、各当たり絵柄に対するオッズは一例として、通常ゲームと同じに設定し、また各当たり絵柄の出現確率は図7(b)のように設定しておく。

【0031】本特別ゲームについて図7を用いて説明する。なお、予め正面パネル12には、当たり絵柄の組み合わせの中から抽選された一つの当たり絵柄の組み合わせを表示する抽選絵柄表示部40を設けておく。まず、遊戯者がコイン投入口20から賭けたい枚数のコインを投入する(ステップ300)。すると、遊戯制御部32では上述した特別ゲームと同様にベット数表示部26に

コインの枚数を数値表示する。コインの投入後、遊戯者がスタートスイッチ22を押すと(ステップ302)、遊戯制御部32は各リール14a、14b、14cの回転を開始する(ステップ304)。そして、各リール14a、14b、14cの回転中に、抽選された一つの当たり絵柄の組み合わせを抽選絵柄表示部40に表示する(ステップ306)。

【0032】その後、遊戯者が各リール14a、14b、14cに対応して設けられた各ストップスイッチ24a、24b、24cを押下する毎に、ストップスイッチの押下を検出した遊戯制御部32は押下されたストップスイッチに対応するリールの回転を停止させる(ステップ308)。

そして各リール14a、14b、14cの停止後、入賞ライン18上にある各リール14a、14b、14cの絵柄を検出し、絵柄の組み合わせが、通常の当たり絵柄の組み合わせ(図7(b)参照)か、または外れ絵柄の組み合わせかどうか、また上述した終了絵柄であるかどうかをチェックする(ステップ310)。

【0033】そして、外れだった場合には、ベット数表示部26に表示された賭けたコインの枚数をリセットし

てゼロに戻す。そして、当該ゲームを終了させ(ステップ312)、ステップ300に戻って新たなゲームの開始のためのコイン投入を待つ。また、ステップ310において絵柄の組み合わせが、通常の当たり絵柄の組み合わせ(「AAA」、「BBB」、「Eー」、「EEー」、「EEE」、「FFF」)であることを検出した場合には、遊戯制御部32では各当たり絵柄の組み合わせ毎に予め決められたオッズを賭けたコインの枚数に掛けて払い出しコインの枚数を演算して求める。

【0034】そして、払い出しコインの枚数を払い出し数表示部28に数値表示する(ステップ314)と共に、コインを払い出し(ステップ316)、そのゲームを終了させて(ステップ312)、再度ステップ300に戻る。また、ステップ310において絵柄の組み合わせ中に終了絵柄が含まれる場合には、本特別ゲームを終了する(ステップ318)。そして、通常ゲームのステップ100に戻る。以上のステップ300からステップ312に至る動作を繰り返すことによって、本特別ゲームが実行される。なお、通常ゲームから特別ゲームに最初に移行した際には、通常ゲームにおいて賭けられたコインを使用して特別ゲームを行えるため、ステップ302から特別ゲームが開始されることは上述した特別ゲームと同様である。

【0035】(イージー目押しゲーム)まず、概要について説明する。一般に、スロットマシンでは、ストップスイッチを押してから実際にリールを停止させるまで、幾つかの絵柄は入賞ライン18上を通過する。そして、その最大通過絵柄数(範囲)には規定があります。そして、この最大通過絵柄範囲内に、内部で抽選した当たり絵柄の組み合わせを構成する絵柄が含まれる場合にはこの絵柄でリールが停止する構成となっている。

【0036】本特別ゲームについて図8を用いて説明する。上述したように、本特別ゲームの動作は、最大通過絵柄範囲がより広がっている点を除けば、基本的に通常ゲームと同様である。まず、遊戯者がコイン投入口20から賭けたい枚数のコインを投入する(ステップ400)。すると、遊戯制御部32では上述した特別ゲームと同様にベット数表示部26にコインの枚数を数値表示する。コインの投入後、遊戯者がスタートスイッチ22を押すと(ステップ402)、遊戯制御部32は各リール14a、14b、14cの回転を開始する(ステップ404)。また、併せて当たり絵柄の組み合わせの一つを抽選する。

【0037】その後、遊戯者が各リール14a、14b、14cに対応して設けられた各ストップスイッチ24a、24b、24cを押下する毎に、ストップスイッチの押下を検出した遊戯制御部32は押下されたストップスイッチに対応するリールの回転を停止させる(ステップ406)。

そして各リール14a、14b、14cの停止後、入賞ライン18上にある各リール14a、1



4 b、1 4 cの絵柄を検出し、絵柄の組み合わせが、通常の当たり絵柄の組み合わせ(図8(b)参照)か、または外れ絵柄の組み合わせかどうか、また上述した終了絵柄であるかどうかをチェックする(ステップ4 0 8)。

【0 0 3 8】そして、外れだった場合には、ベット数表示部2 6に表示された賭けたコインの枚数をリセットしてゼロに戻す。そして、当該ゲームを終了させ(ステップ4 1 0)、ステップ4 0 0に戻って新たなゲームの開始のためのコイン投入を待つ。また、ステップ4 0 8において絵柄の組み合わせが、通常の当たり絵柄の組み合わせ(「AAA」、「BBB」、「E—」、「EE—」、「EEE」、「FFF」)であることを検出した場合には、遊戯制御部3 2では各当たり絵柄の組み合わせ毎に予め決められたオッズを賭けたコインの枚数に掛けて払い出しコインの枚数を演算して求める。

【0 0 3 9】そして、払い出しコインの枚数を払い出し数表示部2 8に数値表示する(ステップ4 1 2)と共に、コインを払い出し(ステップ4 1 4)、そのゲームを終了させて(ステップ4 1 0)、再度ステップ4 0 0に戻る。また、ステップ4 0 8において絵柄の組み合わせ中に終了絵柄が含まれる場合には、本特別ゲームを終了する(ステップ4 1 6)。そして、通常ゲームのステップ1 0 0に戻る。以上のステップ4 0 0からステップ4 1 0に至る動作を繰り返すことによって、本特別ゲームが実行される。なお、通常ゲームから特別ゲームに最初に移行した際には、通常ゲームにおいて賭けられたコインを使用して特別ゲームを行えるため、ステップ4 0 2から特別ゲームが開始されることは上述した特別ゲームと同様である。

【0 0 4 0】(絵柄指定ビックゲーム) まず、概要について説明する。本特別ゲームでは、内部で抽選される対象となる当たり絵柄の組み合わせの数を、例えば通常ゲームでは上述するように、「AAA」、「BBB」、「E—」、「EE—」、「EEE」、「FFF」の6種類であったものを、例えば「AAA」、「BBB」の2種類としています。これにより、抽選される当たり絵柄の組み合わせは二分の一の確率で「AAA」、「BBB」のいずれかになるから、この抽選された当たり絵柄の組み合わせが遊戯者に分からない状況でも5 0%の確率で遊戯者の予想が当たることになり、結果として通常ゲームの場合よりも当たりの出る確率が増えるという点が特徴である。そして、オッズは通常ゲームのように固定でも良いが、本特別ゲームではさらにこのオッズを抽選で決定し、変動させることによって、一層ゲームの興趣をかき立てることができる。

【0 0 4 1】本特別ゲームについて図9を用いて説明する。なお、予め、正面パネル1 2には、当たり絵柄の組み合わせの内の予め決められた複数の指定絵柄の組み合わせ(本例では一例として「AAA」、「BBB」の2

つ)から一つの指定絵柄の組み合わせを選択するための指定絵柄選択部4 2(選択スイッチ4 2 aと選択スイッチ4 2 bとから成り、スイッチ4 2 aを押すと「AAA」が指定され、スイッチ4 2 bを押すと「BBB」が指定される)を設けておく。また、抽選で決定されたオッズを表示するオッズ表示部4 4(一例として、図1に示す4種類のオッズが表示された4つのランプ4 4 a、4 4 b、4 4 c、4 4 dで構成される)を設けておく。

【0 0 4 2】まず、遊戯者がコイン投入口2 0から賭けたい枚数のコインを投入する(ステップ5 0 0)。すると、遊戯制御部3 2では上述した特別ゲームと同様にベット数表示部2 6にコインの枚数を数値表示する。コインの投入後、遊戯者がスタートスイッチ2 2を押すと(ステップ5 0 2)、遊戯制御部3 2はオッズを抽選し、オッズ表示部4 4に表示する(ステップ5 0 4)。その後、遊戯制御部3 2では、指定絵柄選択部4 2を介して遊戯者が一つの指定絵柄の組み合わせを指定するのを待つ。そして、指定絵柄の組み合わせの指定が行われたら(ステップ5 0 6)、つまり選択スイッチ4 2 aまたは選択スイッチ4 2 bのいずれかが押下されたら、遊戯制御部3 2は各リール1 4 a、1 4 b、1 4 cの回転を開始する(ステップ5 0 8)。なお、オッズ抽選は各リール1 4 a、1 4 b、1 4 cの回転中に行うようにすることも可能である。また、遊戯制御部3 2では、2つの指定絵柄の組み合わせの内のいずれかを抽選しておく。これは、ステップ5 0 4以降、各リール1 4 a、1 4 b、1 4 cの回転が停止するまでの間に行えば良い。

【0 0 4 3】その後、遊戯者が各リール1 4 a、1 4 b、1 4 cに対応して設けられた各ストップスイッチ2 4 a、2 4 b、2 4 cを押下する毎に、ストップスイッチの押下を検出した遊戯制御部3 2は押下されたストップスイッチに対応するリールの回転を停止させる(ステップ5 1 0)。そして各リール1 4 a、1 4 b、1 4 cの停止後、入賞ライン1 8上にある各リール1 4 a、1 4 b、1 4 cの絵柄を検出し、絵柄の組み合わせが、指定絵柄の組み合わせの内の、内部抽選された絵柄であって、かつ遊戯者が指定した絵柄であるかどうか、またそれ以外の外れ絵柄の組み合わせかどうか、また上述した終了絵柄であるかどうかをチェックする(ステップ5 1 2)。

【0 0 4 4】そして、外れだった場合には、ベット数表示部2 6に表示された賭けたコインの枚数をリセットしてゼロに戻す。そして、当該ゲームを終了させ(ステップ5 1 4)、ステップ5 0 0に戻って新たなゲームの開始のためのコイン投入を待つ。また、ステップ5 1 2において絵柄の組み合わせが、「当たり」の絵柄、つまり指定絵柄の組み合わせの内の、内部抽選された絵柄であって、かつ遊戯者が指定した絵柄である場合には、遊戯制御部3 2では抽選により決定されたオッズを賭けたコインの枚数に掛けて払い出しコインの枚数を演算して求

める。

【0045】そして、払い出しコインの枚数を払い出し数表示部28に数値表示する(ステップ516)と共に、コインを払い出し(ステップ518)、そのゲームを終了させて(ステップ514)、再度ステップ500に戻る。また、ステップ512において絵柄の組み合わせ中に終了絵柄が含まれる場合には、本特別ゲームを終了する(ステップ520)。そして、通常ゲームのステップ100に戻る。以上のステップ500からステップ514に至る動作を繰り返すことによって、特別ゲーム

が実行される。なお、通常ゲームから特別ゲームに最初に移行した際には、通常ゲームにおいて賭けられたコインを使用して特別ゲームを行えるため、ステップ502から特別ゲームが開始されることは上述した特別ゲームと同様である。

【0046】また、上述した通常ゲームや各特別ゲームでは、一例として「当たり」となった場合には、即コインの払い出しを行う構成となっているが、例えば図9の動作フローのステップ518においてコインの払い出しを行わず、払い出しのコイン数を内部に保留する形で、その保留(CREDIT)数を加算し、この保留数の範囲内の任意の枚数のコインを次のゲームのコイン投入に代えて、賭けられる構成としても良い。この場合、図1に示すように保留(CREDIT)数は正面パネル12内に表示し、また賭けるコインの枚数は、正面パネル12に例えば「ベットスイッチ(BET SW)」を設け、この押下の回数をカウントすることで賭けるコインの枚数を入力することができる。また、予め決められた枚数のコインを自動的にコインの投入に代えて入力できる「オートベットスイッチ(AutoBET SW)」を設ける構成と

することもできる。これらスイッチを設けた場合の動作フローは図9(a)の点線で示すごとくになる。なお、この場合には保留したコインを払い出すための「払い出し(PAY OFF)スイッチ」も正面パネル12に設けておく。

【0047】また、遊戯者に、現在通常ゲームを行う状態にあるのか、特別ゲームを行う状態にあるのかを表示するゲーム状態表示部46(図4の点線で示す)を正面パネル12等に設けておく構成とすることも可能である。これにより、通常ゲームと特別ゲームとが入れ違いに行われても、ゲーム内容を確実に遊戯者側で把握でき、誤操作が防止できる。ゲーム状態表示部46は図4に示すように遊戯制御部32により制御される。

【0048】以上、本発明の好適な実施例について種々述べてきたが、本発明は上述の実施例に限定されるのではなく、発明の精神を逸脱しない範囲で多くの改変を施し得るのはもちろんである。

【0049】

【発明の効果】本発明に係るスロットマシンによれば、

絵柄表示部において絵柄の変動表示が停止した際の絵柄の組み合わせが、通常ゲームにおける「外れ」となる場合であっても、さらに特別ゲームを行える可能性が生じるから、ゲーム内容が複雑になり、遊戯者が飽きにくい。また、特別ゲームを実施できた場合には、特別ゲームにおいて「当たり」となる場合も発生する。よって、従来のスロットマシンよりも「当たり」が出る確率が増えることになり、遊戯者にとっては「当たり」の出やすい魅力ある、興趣のかき立てられるスロットマシンとなるという効果がある。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明に係るスロットマシンの一実施の形態の正面パネルの配置を示す説明図である。

【図2】(a)、(b)は図1の各リールに表示される絵柄の順番を示す説明図明するための説明図である。

【図3】図1の特別ゲーム選択部を構成するゲーム選択円盤30aの表示例を示す図表である。

【図4】図1の制御系のブロック図である。

【図5】(a)は、図1のスロットマシンの全体動作を説明するためのフローチャートである。また(b)は、その通常ゲームにおける当たり絵柄の組み合わせとオッズを示す図表である。

【図6】(a)は、図1のスロットマシンの第1の特別ゲーム(フリータイムゲーム)の動作を説明するためのフローチャートである。また(b)は、その特別ゲームにおける当たり絵柄の組み合わせとオッズを示す図表である。

【図7】(a)は、図1のスロットマシンの第2の特別ゲーム(セレクト絵柄ゲーム)の動作を説明するためのフローチャートである。また(b)は、その特別ゲームにおける当たり絵柄の組み合わせとオッズと出現確率を示す図表である。

【図8】(a)は、図1のスロットマシンの第3の特別ゲーム(イージー目押しゲーム)の動作を説明するためのフローチャートである。また(b)は、その特別ゲームにおける当たり絵柄の組み合わせとオッズと出現確率を示す図表である。

【図9】(a)は、図1のスロットマシンの第4の特別ゲーム(絵柄指定ビックゲーム)の動作を説明するためのフローチャートである。また(b)は、その特別ゲームにおける各オッズの出現確率を示す図表と当たり絵柄の組み合わせとその出現確率を示す図表である。

【符号の説明】

10 スロットマシン

14 絵柄表示部

22 スタートスイッチ

24 a、24 b、24 c ストップスイッチ

30 特別ゲーム選択部

32 遊戯制御部

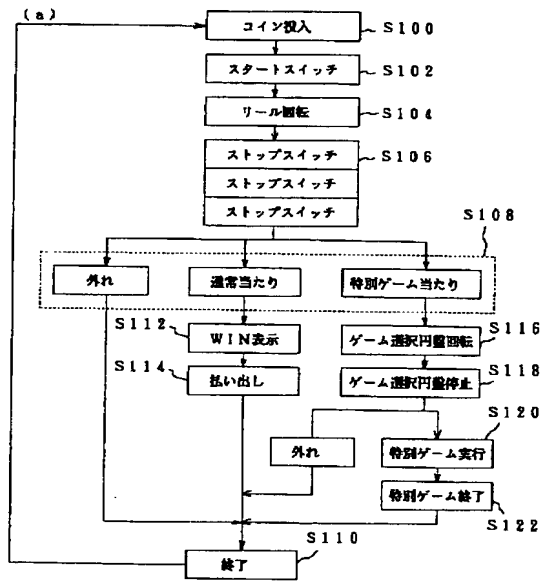
【図 3】



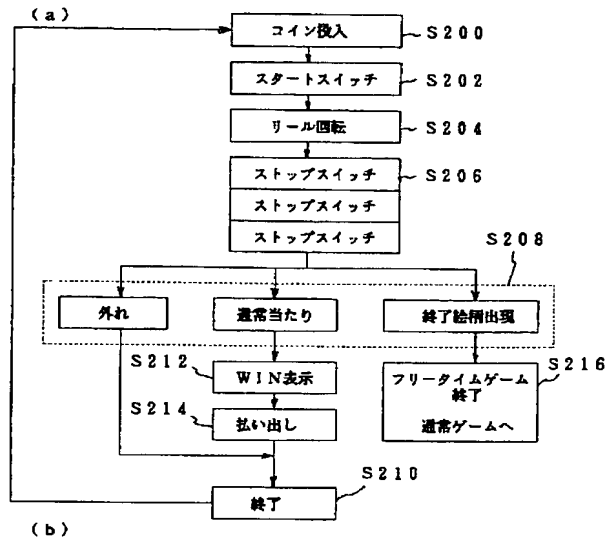
(b)

記号	銘柄
A	7
B	BAR
C	エンジェル
D	デビル
E	チェリー
F	すいか

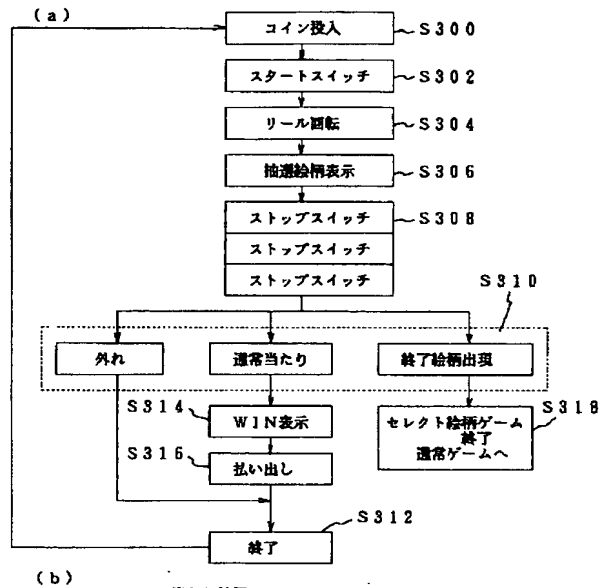
【図5】



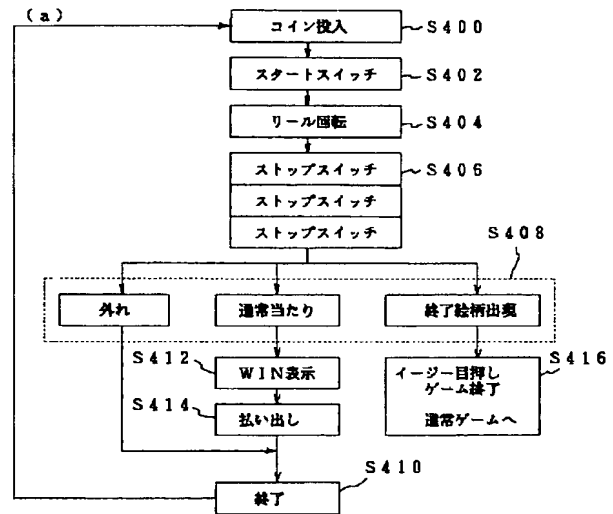
【図6】



【圖 7】



【図8】

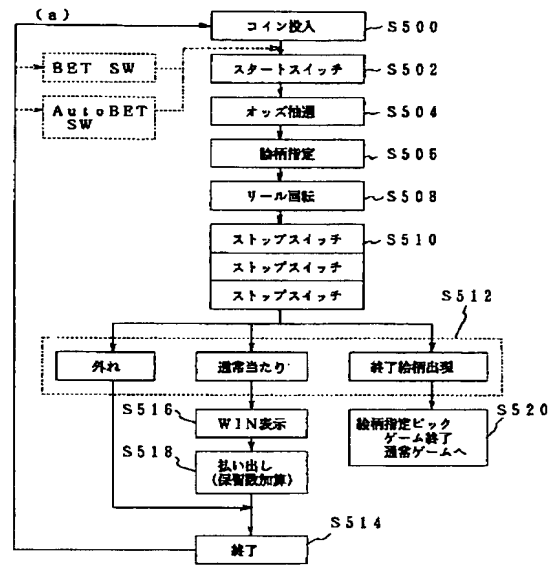


(b)

## 当たり絵柄

銘柄	オッズ	確率
AAA	20倍	20%
BBB	20倍	20%
E--	2倍	30%
EE-	4倍	
EEE	8倍	
FFF	3倍	30%

【図9】



(b)

オッズ	確率
60倍	10%
30倍	30%
20倍	30%
10倍	30%

当たり絵柄

絵柄	確率
AAA	50%
BBB	50%

確率は内部抽選確率